

PENINGKATAN HASIL BELAJAR FIQIH MATERI JUAL BELI DENGAN METODE BERMAIN PERAN DAN *BRAINSTORMING* PADA SISWA KELAS IX A MTs DARUL FALAH PRINGSURAT KABUPATEN TEMANGGUNG

Nilna Muawanah¹, Syaefudin Achmad²

MTs Darul Falah¹, UIN Salatiga²

Email: nilnamuawanah082@gmail.com, syaefudinachmad@uinsalatiga.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan metode Bermain Peran dan *Brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar Fiqih materi jual beli pada siswa kelas IX A MTs Darul Falah Pringsurat Kabupaten Temanggung Tahun Ajaran 2020/2021. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX A MTs Darul Falah Pringsurat Kabupaten Temanggung yang terdiri dari 30 siswa yaitu 12 laki-laki dan 18 perempuan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus yang setiap siklusnya merupakan rangkaian kegiatan yang masing-masing terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan metode pengumpulan data berupa tes tertulis, lembar observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan membandingkan antara skor nilai setiap siklus dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan yaitu 70 (sesuai dengan KKM yang diberlakukan di MTs Darul Falah Pringsurat) sekaligus ditandai dengan adanya peningkatan Kriteria Ketuntasan Klasikal. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran dan *brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar Fiqih materi jual beli pada siswa kelas IX A MTs Darul Falah Pringsurat Kabupaten Temanggung tahun Ajaran 2020/2021. Hal ini dibuktikan dengan hasil pra siklus sebelum menerapkan metode bermain peran dan *brainstorming* hanya 14 siswa atau (46,7%) yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan yang belum tuntas sebanyak 16 siswa (53,3%). Selanjutnya pada siklus I terdapat 23 (76%) siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 9 siswa (24%) belum memenuhi KKM. Pada siklus II ada 28 siswa (93%) yang memenuhi KKM dan 2 siswa (7%) yang belum memenuhi KKM. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil karena telah mencapai batas keberhasilan klasikal sebesar 85%.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Metode Bermain Peran dan Brainstorming*

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk hidup ciptaan Allah SAW yang diberikan kelebihan dari makhluk hidup lainnya yaitu berupa akal, agar akal dapat berfungsi sebagaimana mestinya maka diperlukannya pola pendidikan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan Nasional, 2001: 326) pendidikan adalah proses pengubahan sikap seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, dan perbuatan mendidik. Oleh karena itu peserta didik sangat penting untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu.

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dimana peserta didik dapat berperan aktif. Sebagaimana yang dicantumkan dalam UU Sistem Pendidikan Nasional

(Sisdiknas) pada pasal 1 ayat 1 UU No 20 tahun 2003, bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Ki Hadjar Dewantara sebagaimana yang dikutip oleh Yatimah, pendidikan adalah tuntunan didalam hidup tumbuhnya anak-anak maksudnya pendidikan menurut segala kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya (Yatimah, 2017: 1). Pendidikan memiliki peranan besar dalam menghantarkan peserta didik untuk mencapai kebahagiaan dengan jalan membantu mereka meningkatkan kualitas hubungan dengan diri sendiri, lingkungan, dan tuhan.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku yang dilakukan oleh manusia dengan sengaja untuk mewujudkan suasana belajar dengan cara mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, dan pengendalian diri supaya mendapatkan kualitas yang lebih baik. Untuk menjadi manusia yang memiliki kualitas baik maka harus ada usaha dan perubahan yang perlu dilakukan oleh manusia yaitu dengan cara belajar.

Belajar sangatlah penting untuk kelangsungan hidup manusia terutama untuk menambah pengetahuan dan wawasan. Berhasil atau tidaknya belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah keberhasilan siswa dalam belajar dan penyampaian guru dalam pembelajaran. Tolak ukur berhasil atau tidaknya dalam pembelajaran dapat dilihat melalui pencapaian hasil belajar yang biasanya diadakan evaluasi di akhir proses pembelajaran. Menurut Purwanto sebagaimana yang dikutip oleh Badrus Zaman, hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan (Zaman, 2020: 4).

Pembelajaran fiqih merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang harus ditanamkan sedini mungkin karena didalamnya terdapat pokok-pokok hukum Islam. Serta, pembelajaran fiqih juga mengajarkan tentang pemahaman mengenai pelaksanaan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial. Dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 tahun 2013 tentang kurikulum madrasah 2013 dijelaskan bahwa, pembelajaran fiqih bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah SWT dan ibadah sosial. Dengan demikian, dalam pembelajaran fiqih diperlukan metode pembelajaran yang aktif dan kreatif sehingga peserta didik dapat ikut berkolaborasi dalam proses pembelajaran.

Metode merupakan bagian yang penting dalam pembelajaran. Seorang guru harus bisa menggunakan metode yang tepat dalam menyampaikan materi (Wardoyo, 2013: 9). Penggunaan metode yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tanpa adanya metode yang tepat maka pesan pembelajaran tidak akan dapat berproses secara efektif sehingga sulit untuk mencapai tujuan dari pendidikan. Dalam Al-Qur'an ada beberapa ayat

yang secara tidak langsung berkaitan dengan pemilihan metode yang tepat dalam proses pembelajaran diantaranya dalam surat An-Nahl ayat 125:

O ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-Mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk” (Q.S An-Nahl ayat: 125).

Kondisi pembelajaran fiqih sekarang masih masih banyak yang menggunakan metode konvensional yaitu berupa ceramah. Metode ceramah adalah penyampaian materi yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik dengan cara penerangan dan penuturan secara lisan (Ramayulis, 2014: 445). Dengan kata lain bahwa dalam penyampaian materi hanya menitikberatkan kepada guru sedangkan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dan mengerjakan soal yang diberikan tanpa adanya respon atau umpan balik.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Senin tanggal 26 Oktober 2020 dengan kepala sekolah MTs Darul Falah (Sri Suwartiningsih, S.Thl) menurutnya dalam pelaksanaan pembelajaran fiqih metode yang digunakan guru dalam pembelajaran yaitu metode ceramah. Hasil yang didapatkan dari penggunaan metode ceramah siswa kurang semangat dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Pelajaran fiqih materi jual beli hasilnya sudah memuaskan, namun masih ada beberapa siswa yang hasilnya masih belum memenuhi KKM. Nilai KKM mata pelajaran Fiqih di MTs Darul Falah Pringsurat adalah 70. Hal itu dapat dilihat dari data prasiklus yang menyatakan bahwa dari jumlah 30 siswa terdapat 14 siswa yang belum tuntas belajar dan 16 siswa dinyatakan sudah tuntas belajar sedangkan target pencapaiannya $\geq 85\%$ dari total keseluruhan siswa kelas IX A tuntas belajar maka perlu dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode yang tepat guna meningkatkan hasil belajar fiqih siswa kelas IX A.

Berdasarkan masalah tersebut, maka untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan semangat yaitu dengan mencoba menggunakan metode pembelajaran bermain peran dan *brainstorming*. Metode bermain peran dan *brainstorming* akan mengarahkan siswa agar dapat berperan langsung, bertukar pendapat, dan saling kerja sama dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode bermain peran dan *brainstorming* yang memberikan pengalaman nyata bagi siswa dalam pembelajaran Fiqih.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap metode bermain peran dan *brainstorming* untuk meningkatkan hasil belajar siswa MTs.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) istilah bahasa Inggris yaitu *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut (Mu'alimin &

Cahyadi, 2014: 5). Penelitian tindakan kelas ini dirancang untuk mengetahui masalah-masalah yang ada dalam kelas sekaligus menemukan solusi dari masalah yang telah muncul.

Penerapan PTK dalam penelitian ini didasarkan karena adanya suatu masalah dalam pembelajaran fiqh yang dimana siswa kurang bersemangat dan kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan menurunnya hasil belajar siswa. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung monoton dan kurang tepat dengan materi yang disampaikan.

Oleh sebab itu, guru dituntut untuk bisa memilih metode pembelajaran yang dapat memacu peserta didik untuk bisa berperan aktif selama proses pembelajaran. Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi masalah didalam kelas yaitu dengan menggunakan metode bermain peran dan *brainstorming*, dengan harapan mampu membuat perubahan pada siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh di MTs Darul Falah. Dalam penelitian ini yang akan dijadikan subyek penelitian adalah siswa kelas IX A MTs Darul Falah Pringsurat Temanggung dengan jumlah 30 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk menggali informasi dari yang diteliti yang diperoleh melalui lisan (Muallimin & Cahyadi, 2014: 34). Dalam penelitian ini wawancara yang dilakukan yaitu dengan mewawancarai guru pengajar fiqh, wawancara ini dilakukan setelah kegiatan berlangsung untuk mendapatkan data dengan kata-kata secara lisan tentang sikap pendapat dan wawasan subyek penelitian mengenai baik buruknya proses belajar yang telah berlangsung.

Teknik Tes

Tes merupakan instrument atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi berupa keterampilan atau pengetahuan seseorang. Dilihat dari jenisnya tes dibagi menjadi tiga yaitu: tes tulis, tes lisan, dan tes keterampilan (Winarno, 2013: 106). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tes tulis yang dimana siswa kelas IX A MTs Darul Falah Pringsurat diberikan soal tes sesudah diberi tindakan dengan pendekatan metode bermain peran dan *brainstorming* pada mata pelajaran fiqh materi Jual beli.

Teknik Observasi

Dalam perencanaan penelitian guru harus merencanakan kegiatan observasi, observasi adalah kegiatan pengamatan pada saat melaksanakan kegiatan Tindakan Penelitian Kelas (PTK) (Muallimin & Cahyadi, 2014: 47). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknis mengamati, mendengarkan, aktivitas siswa, dan mencatat langsung terhadap penerapan metode pembelajaran bermain peran dan *brainstorming*.

Teknik Dokumentasi

Dokumentasi dapat dilaksanakan dengan menyusun pedoman dokumentasi yang memuat garis-garis besar atau katagori yang akan dicari datanya (Winarno, 2013: 108). Dalam

penelitian ini peneliti menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), foto siswa saat proses belajar, nilai siswa sebelum dan sesudah penelitian.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang akan digunakan untuk mendapatkan informasi tentang karakteristik data secara objektif (Arikunto, 2016: 88). Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah tes, lembar observasi, RPP. Tes adalah instrument atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi berupa pengetahuan atau keterampilan (Winarno, 2013: 99). Untuk mengukur hasil belajar siswa, peneliti menggunakan jenis tes tulis berupa pilihan ganda dan uraian. Tes digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan untuk mengetahui kemajuan hasil belajar siswa. Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran (Arikunto, 2016: 221). Lembar observasi berupa lembar checklist tentang aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Melalui lembar observasi ini peneliti dapat mengetahui kendala-kendala yang muncul pada saat pembelajaran berlangsung. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar lebih terarah dan memperlancar proses belajar mengajar.

Analisis Data

Menurut Mills sebagaimana yang dikutip oleh Muallimin, analisis data adalah upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk merangkum secara akurat data yang dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar. Proses analisis data pada penelitian dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut yaitu: menghimpun data, menampilkan data, mereduksi data, melakukan verifikasi dan interpretasi untuk menuju pada kesimpulan (Muallimin & Cahyadi, 2014: 35).

Dalam penelitian ini analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu menghimpun data dan membandingkan nilai siklus I dan siklus II dengan KKM yang sudah ditentukan oleh MTs Darul Falah Pringsurat yaitu ≥ 70 . Oleh karena itu maka siswa kelas IX A dapat dikatakan tuntas apabila mencapai atau lebih dalam KKM pada mata pelajaran fiqih. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

Penilaian Rata-Rata

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh kemudian membagi dengan jumlah siswa tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata.

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan: X : Nilai rata-rata; $\sum X$: Jumlah semua nilai siswa; $\sum N$: Jumlah siswa (Aqib, 2010: 41).

Rumus Ketuntasan Belajar Siswa

$$P = \frac{\sum F}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan: P: Ketuntasan belajar dalam persen; F: Frekuensi; N : Jumlah siswa (Aqib, 2010: 41).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

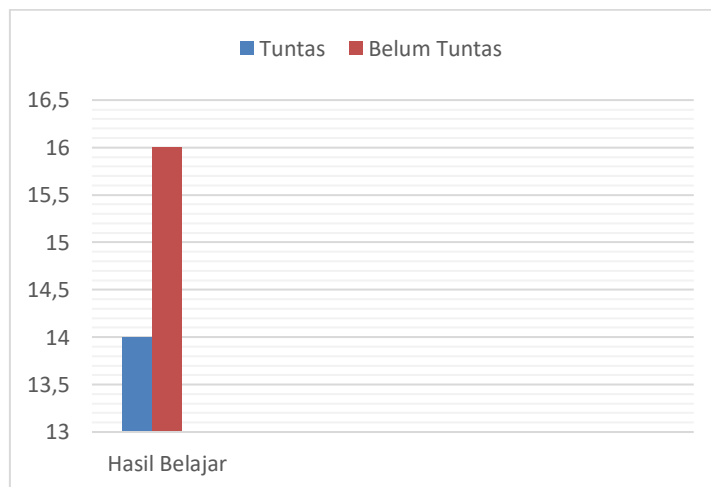
Deskripsi Paparan Siklus

Sebelum melakukan tindakan dalam penelitian, peneliti melakukan observasi awal dengan nilai ulangan harian (prasiklus) terlebih dahulu sebelum menerapkan metode bermain peran dan *brainstorming* pada hari Sabtu tanggal 7 November 2020 dan menggunakan acuan KKM mata pelajaran fiqih kelas IX semester I MTs Darul Falah Bodean Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung sebesar 70 dan menggunakan Kriteria Ketuntasan Klasikal 85%. Hasil ulangan harian yang di dapat sebelum menggunakan metode bermain peran dan *brainstorming* pada mata pelajaran fiqih dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Data Nilai Siswa Prasiklus

Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	45
Nilai Rata-Rata	63,63
Tuntas	14
Presentasi Ketuntasan	46,7%
Tidak Tuntas	16
Presentase Tidak Tuntas	53,3%

Dari tabel 1 menunjukkan bahwa nilai akhir belajar siswa pada prasiklus dari 30 siswa kelas IX MTs Darul Falah Pringsurat Temanggung tahun pelajaran 2020/2021 telah didapat nilai rata-rata secara klasikal sebesar 63,80. Untuk presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 46,7% (14 siswa) yang tuntas dengan nilai terendah 45. Secara klasikal pembelajaran belum mencapai ketuntasan belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 hanya mencapai 46,7% dari indikator keberhasilan sebesar 85% dari seluruh siswa yang tuntas belajarnya. Maka dari itu, harus dilaksanakan siklus belajar selanjutnya. Berdasarkan tabel 1 keterangan jumlah siswa yang tuntas dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 1. Grafik Ketuntasan Siswa Prasiklus

Deskripsi Data Siklus I

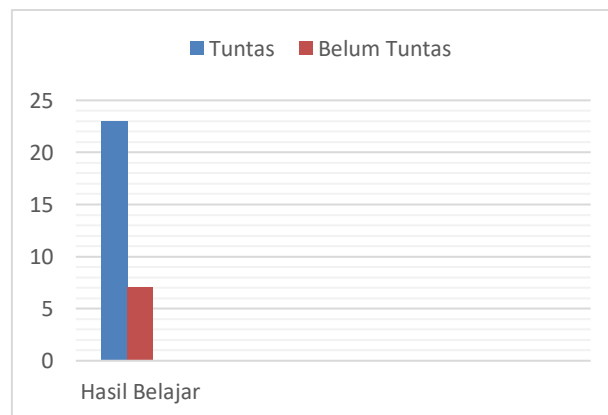
Penelitian pada siklus I dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 14 November 2020 di ruang kelas IX A MTs Darul Falah Pringsurat dengan jumlah 30 siswa. Pembelajaran berlangsung selama 90 menit (2 x 45 menit). Materi pokok yang diajarkan pada siklus I adalah pengertian, hukum, syarat, dan rukun jual beli dengan menggunakan metode bermain peran dan *brainstorming*. Proses belajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah disiapkan. Berdasarkan nilai patokan menggunakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) kelas IX pada pelajaran ini yaitu 70. Data nilai hasil belajar pada siklus I sebagai berikut:

Data Hasil Penelitian Siswa Siklus I

Tabel 2. Hasil Tes Formatif Siswa Siklus I

Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	45
Nilai Rata-rata	72,43
Tuntas	23
Presentase Ketuntasan	76%
Tidak Tuntas	7
Presentase Tidak Tuntas	24%

Berdasarkan tabel 2 pada siklus I masih banyak siswa yang belum mencapai KKM. Akan tetapi hasil tes evaluasi pada siklus I mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan nilai pra siklus. Pada siklus I dari 30 siswa kelas IX nilai rata-rata mencapai 72,43 dan terdapat 23 siswa (76%) yang tuntas dengan nilai tertinggi 100 serta 7 siswa (24%) yang belum tuntas dengan nilai terendah 45, hal ini disebabkan karena penggunaan metode pembelajaran yang baru diterapkan sehingga siswa kurang bersungguh-sungguh dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I belum memenuhi target yang peneliti tentukan yaitu sebesar 85% dari jumlah seluruh siswa yang telah mencapai nilai KKM. Maka dari itu peneliti harus melaksanakan siklus pembelajaran selanjutnya pada siklus II. Berdasarkan keterangan pada tabel 2 jumlah siswa yang tuntas dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 2. Grafik Ketuntasan Siswa Siklus I

Refleksi

Hasil penelitian di lapangan pada siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 14 November 2020 dapat dilihat kelemahan kegiatan pembelajaran pada siklus I, kelemahan-kelemahan yang dihadapi, diantaranya guru belum memberikan motivasi awal kepada siswa; guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya; guru belum menyimpulkan materi secara keseluruhan; dalam proses belajar mengajar guru masih kurang efektif dalam penggunaan waktu pembelajaran; siswa belum terkondisikan dengan baik pada saat proses belajar berlangsung dengan menggunakan metode bermain peran dan *brainstorming*.

Cara mengatasi kendala pada siklus I peneliti bersama guru melakukan diskusi untuk merencanakan perbaikan pada siklus berikutnya pada waktu yang telah ditentukan, hal ini dilakukan agar siklus berikutnya tidak terjadi kesalahan yang sama. Rencana perbaikan tersebut yaitu guru memberikan motivasi awal kepada siswa; guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya; guru menyimpulkan materi secara keseluruhan; guru mengatur waktu secara efektif; guru mengkondisikan siswa supaya memperhatikan.

Deskripsi Data Siklus II

Pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 21 November 2020 di kelas IX A MTs Darul Falah Pringsurat dengan jumlah 30 siswa. Pembelajaran berlangsung selama 90 menit (2 x 45 menit). Materi pokok yang diajarkan pada siklus II adalah macam-macam, khiyar, dan hikmah jual beli. Proses belajar mengacu pada rencana pembelajaran yang telah disiapkan. Berdasarkan nilai patokan menggunakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) kelas IX pada pelajaran ini yaitu 70. Data nilai hasil belajar pada siklus II sebagai berikut:

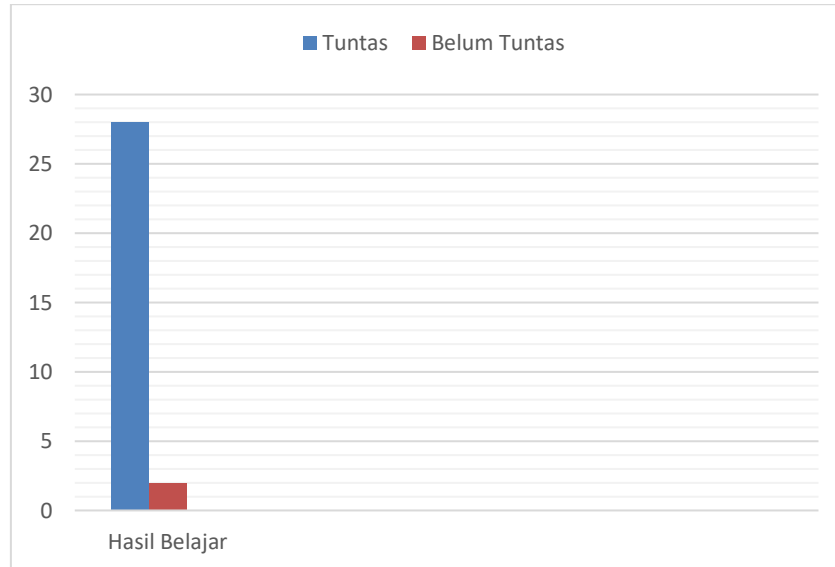
Data Hasil Penelitian Siswa Siklus II

Tabel 3 Hasil Tes Formatif Siswa Siklus II

Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	50
Nilai Rata-rata	86
Tuntas	28
Presentase Ketuntasan	93%
Tidak Tuntas	2
Presentase Tidak Tuntas	7%

Berdasarkan tabel 3 pada siklus II ini sudah banyak siswa yang mencapai target KKM yaitu sebesar 70. Hasil tes evaluasi pada siklus II ini telah mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan nilai siklus I. Pada siklus II ini dari 30 siswa nilai rata-rata mencapai 86 dan terdapat 28 siswa (93%) yang tuntas dengan nilai tertinggi 100 serta 2 siswa (7%) yang belum tuntas dengan nilai terendah 50, hal ini disebabkan karena penggunaan metode dan media pembelajaran yang mulai terbiasa diterapkan sehingga siswa bersungguh-sungguh dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II sudah mencapai

target yang peneliti tentukan yaitu 85% dari jumlah keseluruhan siswa yang telah mencapai nilai KKM. Oleh karena itu, pembelajaran pada siklus II dianggap berhasil sehingga penelitian dihentikan pada siklus II. Berdasarkan keterangan pada tabel 3 jumlah siswa yang tuntas dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 3. Grafik Ketuntasan Siswa Siklus II

Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang terjadi pada siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 21 November 2020, peneliti menemukan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan siklus I dalam mata pelajaran Fiqih pada siswa kelas IX A MTs Darul Falah Pringsurat, yaitu guru memberikan motivasi awal kepada siswa sebelum pembelajaran berlangsung; guru menyimpulkan materi secara keseluruhan setelah selesai pembelajaran; guru sudah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan siswa sudah berani untuk mengajukan pertanyaan; dalam proses belajar mengajar guru dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan waktu yang efektif dan efisien; guru bisa mengkondisikan siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Dari pemaparan refleksi diatas sudah menunjukkan keberhasilan yang signifikan dibandingkan siklus I. Maka siklus dihentikan pada siklus II ini dikarenakan telah mencapai batas ketuntasan klasikal sebesar 85%. Siswa yang belum tuntas pada siklus II akan diberikan tindakan mandiri berupa latihan-latihan atau remedial yang dipantau oleh guru sehingga diharapkan semua siswa dapat tuntas belajar.

Pembahasan

Pembelajaran Fiqih materi jual beli dengan menggunakan metode bermain peran dan *brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar pada kelas IX A MTs Darul Falah Pringsurat. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang diperoleh oleh siswa dari sebelum menggunakan metode bermain peran dan *brainstorming*, nilai evaluasi siklus I dan evaluasi siklus II selalu mengalami peningkatan. Adapun data perbandingan nilai evaluasi antar siklus sebagai berikut:

Tabel 4. Gabungan Nilai Siswa Prasiklus, Siklus I, Siklus II

Jumlah	1909	2173	2580
Nilai Rata-Rata	63,63	72,43	86
Kriteria Ketuntasan Klasikal	46,7%	76%	93%

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui ketuntasan klasikal dari prasiklus ke siklus I mengalami peningkatan yakni dari 46,7% meningkat menjadi 76%. Begitu juga dengan siklus II yang mengalami peningkatan dari ketuntasan klasikal siklus I yakni dari 76% menjadi 93%. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa pelaksanaan PTK dengan menggunakan metode bermain peran dan *brainstorming* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun rekapitulasi hasil penelitian dari masing-masing siklus yang telah dilakukan pada siswa kelas IX MTs Darul Falah Pringsurat sebagai berikut:

Rekapitulasi Siklus I

Berdasarkan hasil analisis pengumpulan data maka diperoleh kesimpulan data hasil belajar. Hasil rekapitulasi nilai belajar siswa melalui metode bermain peran dan *brainstorming* siklus I dapat dilihat pada tabel dan gambar dibawah ini:

Tabel 5. Rekapitulasi Siklus I

Siklus	Rata-Rata	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
Siklus I	72,43	Tuntas Tidak Tuntas	23	76%
			7	24%
		Jumlah	30	100%

Rekapitulasi Siklus II

Berdasarkan hasil analisis pengumpulan data maka diperoleh kesimpulan data hasil belajar. Hasil rekapitulasi nilai belajar siswa melalui metode bermain peran dan *brainstorming* siklus II dapat dilihat pada tabel dan gambar dibawah ini:

Tabel 6. Rekapitulasi Siklus II

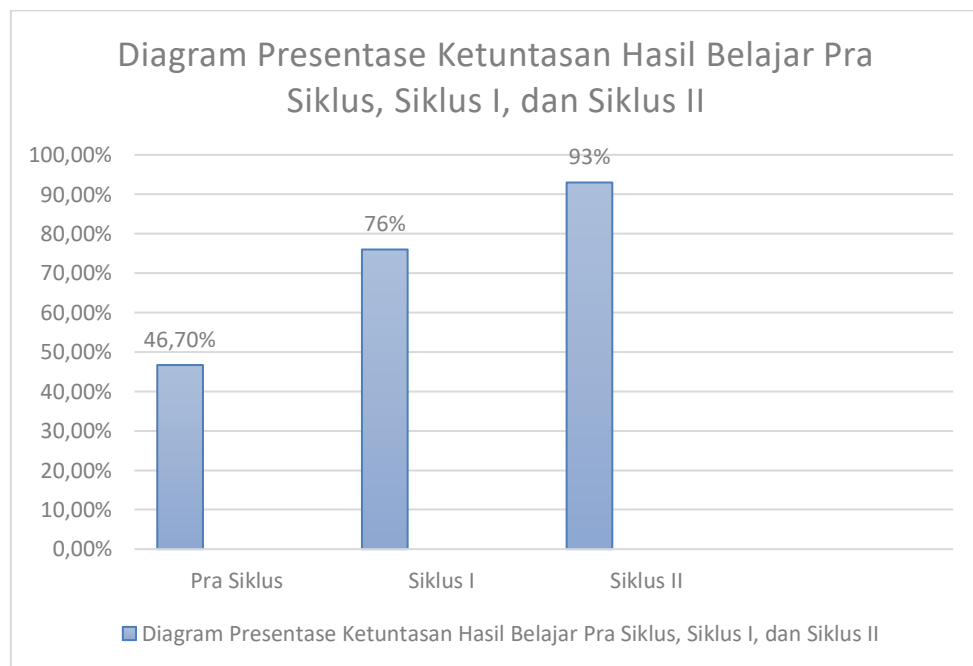
Siklus	Rata-Rata	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
Siklus II	86	Tuntas Tidak Tuntas	28	93%
			2	7%
		Jumlah	30	100%

Rekapitulasi Prasiklus, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan hasil analisis pengumpulan data maka diperoleh kesimpulan data hasil belajar. Hasil rekapitulasi nilai belajar siswa melalui metode bermain peran dan *brainstorming* prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel dan gambar dibawah ini:

Tabel 7. Rekapitulasi Praiklus, Siklus I, dan Siklus II

Siklus	Rata-Rata	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
Pra Siklus	63,63	Tuntas	14	46,7%
		Tidak Tuntas	16	53,3%
Siklus I	72,43	Tuntas	23	76%
		Tidak Tuntas	7	24%
Siklus II	86	Tuntas	28	93%
		Tidak Tuntas	2	7%



Gambar 4. Diagram Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data diatas presentase peningkatan hasil belajar fiqih materi jual beli pada siswa IX A dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dan *brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar fiqih kelas IX A MTs Darul Falah Pringsurat tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini dibuktikan pada siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 14 (46,70%) siswa yang tuntas menjadi 23 (72,43%) siswa yang tuntas. Dan

pada siklus II hasil belajar Fiqih meningkat dari 23 (72,43%) menjadi 28 (93%) siswa yang tuntas.

Hipotesis yang menyatakan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dan *brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran fiqih materi Jual Beli bagi siswa kelas IX A MTs Darul Falah Pringsurat tahun pelajaran 2020/2021, diterima kebenarannya. Dari hasil belajar di atas dapat membuktikan bahwa pembelajaran ini efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan melalui berbagai rangkaian tindakan dimulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II serta berdasarkan seluruh pembahasan dan hasil analisis data yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dan *brainstorming* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX A MTs Darul Falah Pringsurat tahun pelajaran 2020/2021 materi jual beli. Indikator tersebut dapat terlihat dari nilai tes ulangan siswa yang mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

Hasil belajar fiqih pada pra siklus yang tuntas sebanyak 14 siswa atau 46,7% sedangkan yang belum tuntas sebanyak 16 siswa atau 53,3% dengan nilai rata-rata 63,63. Kemudian pada siklus I terdapat 23 atau 76% siswa yang tuntas dalam belajar dan yang belum tuntas sebanyak 9 siswa atau 24% dengan nilai rata-rata 72,43. Pada siklus II jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 28% siswa atau 93% dan yang belum tuntas menjadi 2 siswa atau 7% dengan nilai rata-rata 86. Dua siswa yang belum mencapai KKM itu karena siswa tersebut lemah dalam berfikir dan tidak terlalu memperhatikan pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru. Maka penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil karena telah mencapai batas keberhasilan klasikal sebesar 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aida, Nurul, and Rr. Amanda Pasca Rini. 2015. "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini." *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia* 4(1). doi: 10.30996/persona.v4i1.494.
- Amin, Diyah. 2017. "Penerapan Metode Curah Gagasan (Brainstorming) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa." *Jurnal Pendidikan Sejarah* 5(2):1. doi: 10.21009/jps.052.01.
- Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yarma Widya.
- Arikunto, dkk. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmadi, H. 2017. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fitrah & Luthfiyah. 2017. *Metodologi Penelitian*. Sukabumi: CV Jejak.
- Fitrianiingtyas, Anggraini, and Alvira Hoesein Radia. 2017. "Peningkatan Hasil Belajar IPA

- Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas Iv SDN Gedanganak 02.” *Mitra Pendidikan* 1(6):708–20.
- Hamim. 2017. *Fathal Qorib*. Kediri: SANTRI SALAF Press.
- Haryati, Sri. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Magelang: Graha Cendekia.
- Hidayat, Endang. 2015. *Fiqih Jual Beli*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Karim, Abdul. 2017. “Penerapan Metode Brainstorming Pada Mata Pelajaran IPS Untu Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VIII Di SMPN 4 RUMBI JAYA.” *Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR* 5(1).
- Mirdanda, Arsyi. 2019. *Mengelola Aktivitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kalimantan Barat: PGRI Provinsi Kalbar.
- Muallimin & Cahyadi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas, Teori Dan Praktik*. Jakarta: Gading Pustaka.
- Muh Yamin. 2015. *Teori Dan Metode Pembelajaran*. Malang: Madani.
- Munib, Kafa Bihi. 2019. “HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DAN KECERDASAN SPIRITUAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH DIMTS AL-ISLAM GUNUNGPATI.” *Jurnal PROGRESS: Wahana Kreativitas Dan Intelektualitas* 7(2). doi: 10.31942/pgrs.v7i2.3097.
- Parnawi, Afi. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rahmad. 2019. *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Konteks Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Bening Pustaka.
- Ramayulis. 2014. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rasjid, Sulaiman. 2019. *FIQIH ISLAM*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Santoso, Hermawan Budi, and Subagyo Subagyo. 2017. “PENINGKATAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR DENGAN METODE PROBLEM BASIC LEARNING (PBL) PADA MATA PELAJARAN TUNE UP MOTOR BENSIN SISWA KELAS XI DI SMK INSAN CENDEKIA TURI SLEMAN TAHUN AJARAN 2015/2016.” *TAMAN VOKASI* 5(1):40. doi: 10.30738/jtvok.v5i1.1428.
- Sanusi. 2015. “Pembelajaran Fiqih Perspektif Kesehatan Reproduksi.” *Penelitian Pendidikan Islam* 10(2).
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. 2nd ed. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sudiarti, Sri. 2018. *Fiqh Muamalah Kontemporer*. Medan: FEBI UIN-SU Press.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Syarifudin, Amir. 2008. *Ushul Fiqih*. Jakarta. Kencana.
- Thaib, Eva Nauli. 2013. “HUBUNGAN ANTARA PRESTASI BELAJAR DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL.” *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* XIII:384–99.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inofatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

- Wardoyo, Sigit Mangun. 2013. *Pembelajaran Berbasis Riset*. Jakarta: Gading Puustaka.
- Winarno. 2013. *Metodologi Pendidikan Dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: UM PRESS.
- Yanto, Ari. 2015. "METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS." *Jurnal Cakrawala Pendas* 1(1). doi: 10.31949/jcp.v1i1.345.
- Yatimah, Durotul. 2017. *Landasan Pendidikan*. Jakarta: CV Alungadan Mandiri.
- Zaman, Badrus. 2020. *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Sukoharjo: CV Oase Pustaka.